

都城工業高等専門学校		開講年度	平成30年度 (2018年度)		授業科目	保健体育
科目基礎情報						
科目番号	0066		科目区分	一般 / 必修		
授業形態	実技		単位の種別と単位数	履修単位: 2		
開設学科	電気情報工学科		対象学年	4		
開設期	通年		週時間数	2		
教科書/教材						
担当教員	永松 幸一,山口 大貴					
到達目標						
1) 自己の能力・適性や興味・関心に合ったスポーツ種目を選択している。 2) 生涯にわたってスポーツ活動や心身の健康の維持増進を実践できる能力を身につけている。 3) 主体的にスポーツ活動の計画および実践・運営を行うことができる。						
ルーブリック						
	理想的な到達レベルの目安		標準的な到達レベルの目安		未到達レベルの目安	
評価項目1	スポーツ種目のルール等を理解し、積極的に身体を動かすことができる。		選択したスポーツ種目の活動に全期間を通して参加し、技能を上達することができる。		選択したスポーツ種目の活動に数回は参加することができる。	
評価項目2	スポーツ活動の技能や体力の向上について、自己評価ができる。		協力してスポーツ活動の準備ができる。		スポーツ活動の見学はできる。	
評価項目3	スポーツ種目のトレーニング方法を提案することができる。		施設や天候等にに合わせて、スポーツ活動の変更を行うことができる。		協力してスポーツ活動を行うことはできる。	
学科の到達目標項目との関係						
教育方法等						
概要	自己の健康や体力に対する意識を高め、能力・適性や興味・関心に応じてスポーツや運動を選択し、生涯にわたって継続して実践できる能力や態度を育成する。健康や安全に十分留意して、ゲームや試合の仕方等を工夫するなど、主体的に企画・運営にも取り組むことができるようにする。					
授業の進め方・方法	選択したスポーツや運動、使用施設に適したスポーツウェアやシューズを準備すること。今までのスポーツや運動の経験をもとに、授業で取り組む種目を選択できるようにしておくこと。					
注意点						
ポートフォリオ						
授業計画						
		週	授業内容		週ごとの到達目標	
前期	1stQ	1週	オリエンテーション		自己の能力・適性や興味・関心に合ったスポーツ種目を検討および選択する。	
		2週	オリエンテーション		自己の能力・適性や興味・関心に合ったスポーツ種目を検討および選択する。	
		3週	選択種目別の活動		オリエンテーション時に選択した種目別に活動する。その種目における個人的・集団的技能の習得や向上を図る。また、試合形式あるいは簡易的なゲーム形式で実施し、体力や技能に応じて試合やゲームの仕方を工夫しながら主体的に取り組む。	
		4週	選択種目別の活動		オリエンテーション時に選択した種目別に活動する。その種目における個人的・集団的技能の習得や向上を図る。また、試合形式あるいは簡易的なゲーム形式で実施し、体力や技能に応じて試合やゲームの仕方を工夫しながら主体的に取り組む。	
		5週	スポーツテスト		低学年時より実施している新体力テストを行う。	
		6週	スポーツテスト		低学年時より実施している新体力テストを行う。	
		7週	選択種目別の活動		オリエンテーション時に選択した種目別に活動する。その種目における個人的・集団的技能の習得や向上を図る。また、試合形式あるいは簡易的なゲーム形式で実施し、体力や技能に応じて試合やゲームの仕方を工夫しながら主体的に取り組む。	
		8週	選択種目別の活動		オリエンテーション時に選択した種目別に活動する。その種目における個人的・集団的技能の習得や向上を図る。また、試合形式あるいは簡易的なゲーム形式で実施し、体力や技能に応じて試合やゲームの仕方を工夫しながら主体的に取り組む。	
	2ndQ	9週	選択種目別の活動		オリエンテーション時に選択した種目別に活動する。その種目における個人的・集団的技能の習得や向上を図る。また、試合形式あるいは簡易的なゲーム形式で実施し、体力や技能に応じて試合やゲームの仕方を工夫しながら主体的に取り組む。	
		10週	選択種目別の活動		オリエンテーション時に選択した種目別に活動する。その種目における個人的・集団的技能の習得や向上を図る。また、試合形式あるいは簡易的なゲーム形式で実施し、体力や技能に応じて試合やゲームの仕方を工夫しながら主体的に取り組む。	
		11週	選択種目別の活動		オリエンテーション時に選択した種目別に活動する。その種目における個人的・集団的技能の習得や向上を図る。また、試合形式あるいは簡易的なゲーム形式で実施し、体力や技能に応じて試合やゲームの仕方を工夫しながら主体的に取り組む。	

[illegible]

		14週	選択種目別の活動	オリエンテーション時に選択した種目別に活動する。その種目における個人的・集団的技術の習得や向上を図る。また、試合形式あるいは簡易的なゲーム形式で実施し、体力や技能に応じて試合やゲームの仕方を工夫しながら主体的に取り組む。
		15週	選択種目別の活動	オリエンテーション時に選択した種目別に活動する。その種目における個人的・集団的技術の習得や向上を図る。また、試合形式あるいは簡易的なゲーム形式で実施し、体力や技能に応じて試合やゲームの仕方を工夫しながら主体的に取り組む。
		16週	選択種目別の活動	オリエンテーション時に選択した種目別に活動する。その種目における個人的・集団的技術の習得や向上を図る。また、試合形式あるいは簡易的なゲーム形式で実施し、体力や技能に応じて試合やゲームの仕方を工夫しながら主体的に取り組む。

モデルコアカリキュラムの学習内容と到達目標

分類	分野	学習内容	学習内容の到達目標	到達レベル	授業週
分野横断的能力	態度・志向性(人間力)	態度・志向性	態度・志向性	周囲の状況と自身の立場に照らし、必要な行動をとることができる。	3
				自らの考えで責任を持つものごとに取り組むことができる。	3
				目標の実現に向けて計画ができる。	3
				目標の実現に向けて自らを律して行動できる。	3
				日常生活における時間管理、健康管理、金銭管理などができる。	3
				社会の一員として、自らの行動、発言、役割を認識して行動できる。	3
				チームで協調・共同することの意義・効果を認識している。	3
				チームで協調・共同するために自身の感情をコントロールし、他者の意見を尊重するためのコミュニケーションをとることができる。	3
				当事者意識をもってチームでの作業・研究を進めることができる。	3
				チームのメンバーとしての役割を把握した行動ができる。	3
				リーダーがとるべき行動や役割をあげることができる。	3
				適切な方向性に沿った協調行動を促すことができる。	3
				リーダーシップを発揮する(させる)ためには情報収集やチーム内での相談が必要であることを知っている	3
				法令やルールを遵守した行動をとれる。	3
				他者のおかれている状況に配慮した行動がとれる。	3
				技術が社会や自然に及ぼす影響や効果を認識し、技術者が社会に負っている責任を挙げることができる。	3
				自身の将来のありたい姿(キャリアデザイン)を明確化できる。	3
				その時々で自らの現状を認識し、将来のありたい姿に向かっていくために現状で必要な学習や活動を考えることができる。	3
				キャリアの実現に向かって卒業後も継続的に学習する必要性を認識している。	3
				これからのキャリアの中で、様々な困難があることを認識し、困難に直面したときの対処のありかた(一人で悩まない、優先すべきことを多面的に判断できるなど)を認識している。	3
				高専で学んだ専門分野・一般科目の知識が、企業や大学等でのように活用・応用されるかを説明できる。	3
				企業等における技術者・研究者等の実務を認識している。	1
				企業人としての責任ある仕事を進めるための基本的な行動を上げることができる。	1
				企業における福利厚生面や社員の価値観など多様な要素から自己の進路としての企業を判断することの重要性を認識している。	1
				企業には社会的責任があることを認識している。	1
				企業が国内外で他社(他者)とどのような関係性の中で活動しているか説明できる。	1
				調査、インターンシップ、共同教育等を通して地域社会・産業界の抱える課題を説明できる。	1
				企業活動には品質、コスト、効率、納期などの視点が重要であることを認識している。	1
				社会人も継続的に成長していくことが求められていることを認識している。	1
				技術者として、幅広い人間性と問題解決力、社会貢献などが必要とされることを認識している。	1
				技術者が知恵や感性、チャレンジ精神などを駆使して実践な活動を行った事例を挙げることができる。	1
				高専で学んだ専門分野・一般科目の知識が、企業等でのどのように活用・応用されているかを認識できる。	3
				企業人として活躍するために自身に必要な能力を考えることができる。	3
				コミュニケーション能力や主体性等の「社会人として備えるべき能力」の必要性を認識している。	3

評価割合							
	試験	発表	相互評価	態度	ポートフォリオ	その他	合計
総合評価割合	50	0	0	10	0	40	100
基礎的能力	10	0	0	0	0	40	50
専門的能力	40	0	0	0	0	0	40
分野横断的能力	0	0	0	10	0	0	10